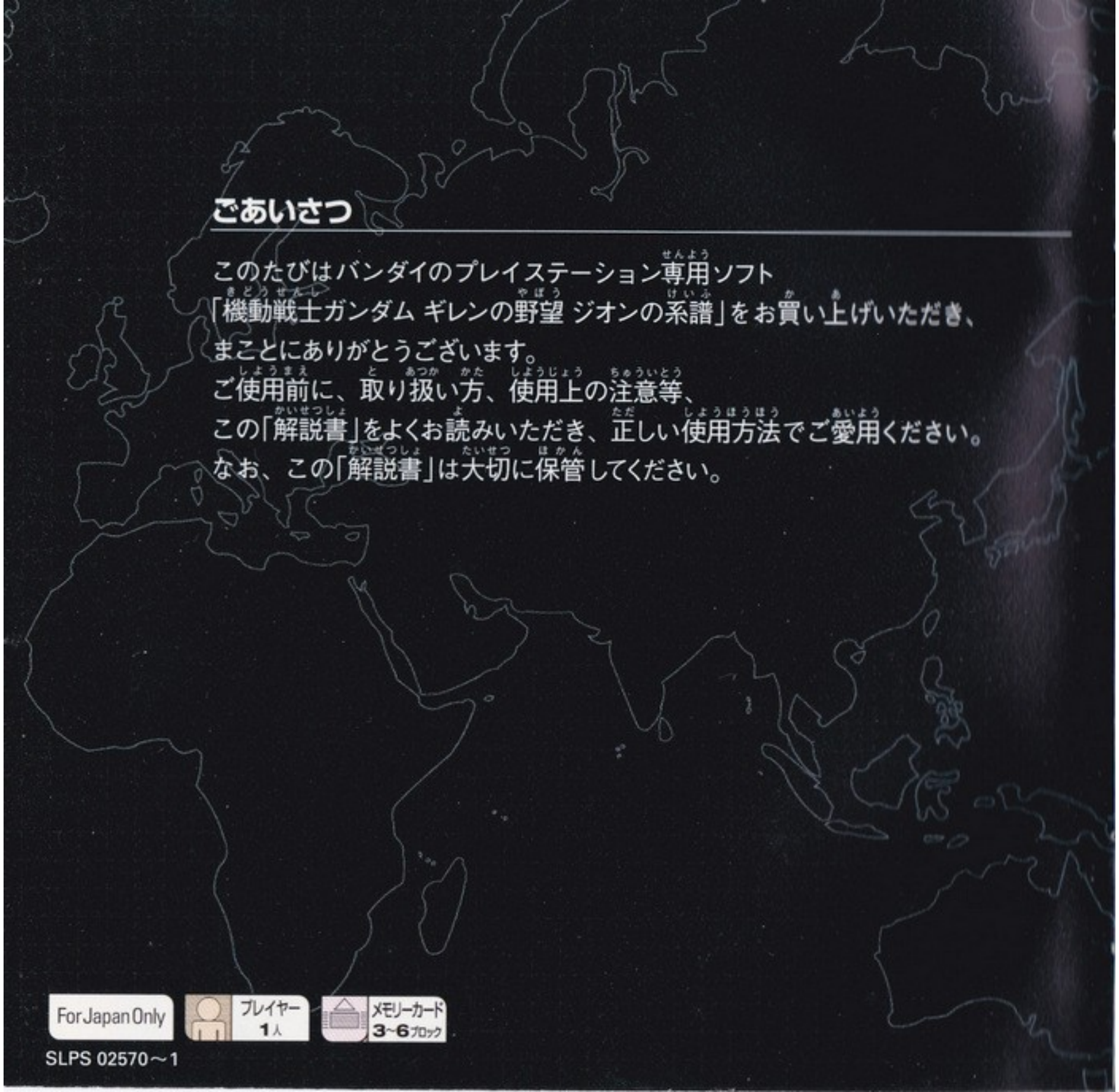
PlayStation
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000 MADE IN JAPAN
BANDAI

ごあいさつ

このたびはバンダイのプレイステーション専用ソフト
「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」をお買い上げいただき、
まことにありがとうございます。
ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、
この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。



SLPS 02570～1

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

目　次

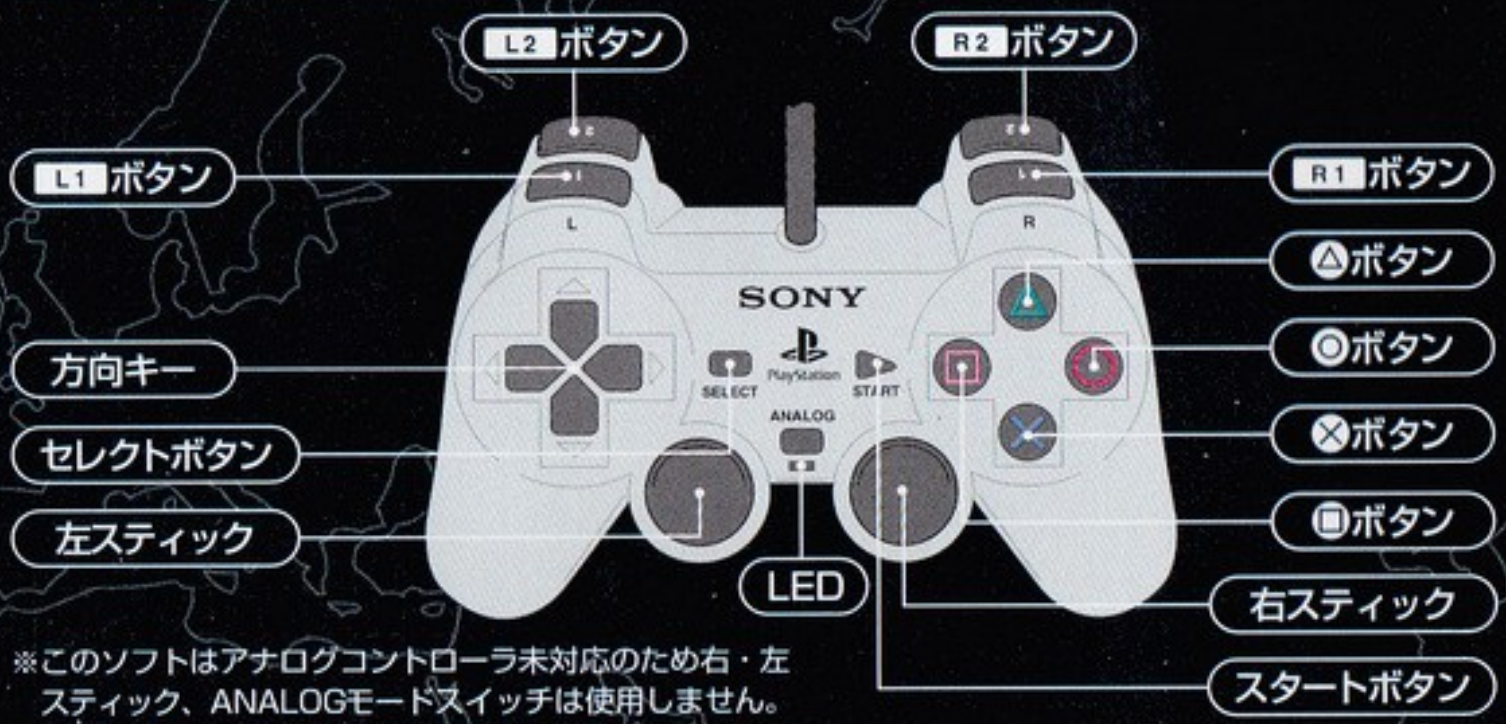
- 基本操作 ……2
- メインメニュー ……3
- セーブデータについて ……4
- GAMEの流れ ……5
- GAMEの目的 ……6
- マップについて ……7
- エリアと特別エリア ……8
- 戦略フェイズ ……10
- 行動設定フェイズ ……25
- 攻撃実行フェイズ ……37
- 敵思考フェイズ ……37
- OPTION ……39
- 攻略ガイド　～オデッサ占領までの道のり～…40

コラム

- 資金と資源 ……9
- 戦況によってユニットを生産しよう ……16
- 人事と配属について ……17
- 交戦中のエリアMAP ……18
- 新兵器開発は計画的に ……20
- ソートについて ……22
- ZOCの効果的な使い方……27
- 専用機と指揮範囲について ……31
- 各兵器の特殊能力 ……38

基本操作

アナログコントローラ



※このソフトはアナログコントローラ未対応のため右・左スティック、ANALOGモードスイッチは使用しません。
また、コントローラの基本操作も同様です。

方向キー	項目の選択・ユニットの移動
○ボタン	項目の決定
×ボタン	選択した項目のキャンセル
△ボタン	マップの切り替え、エリア移動時の部隊全選択
□ボタン	移動のキャンセル、ミノフスキー濃度の表示(エリアマップ内のみ)
STARTボタン	各コマンドの解説を表示
SELECTボタン	使用しません
L1ボタン	エリアマップの移動、情報の切り替え
L2ボタン	リストのページ送り
R1ボタン	エリアマップの移動、情報の切り替え
R2ボタン	リストのページ送り

メインメニュー

本体へのセット

プレイステーション本体に『ギレンの野望　ジオンの系譜』DISC1（またはDISC2）をセットし、本体の電源を入れます。オープニングデモが開始され、デモ終了後、あるいはデモ中にSTARTボタンを押すとタイトル画面が表示されます。ここでSTARTボタンを押すとメイン画面になります。「NEW GAME」を選択すると、新規にゲームが始まります。「LOAD」を選択すると、以前にセーブした続きからプレイできます。

NEW GAME

新規にゲームを開始します。連邦軍（DISC1）、ジオン軍（DISC2）どちらのディスクからでも開始することができます。

LOAD GAME

戦略フェイズ中にセーブしたデータをロードし、プレイを再開します。

CONTINUE

行動設定フェイズ中にセーブしたところから続きを始めます。

OPTION

ゲームに登場したメカニックやキャラクターの図鑑、ムービーを見ることができます（P.39参照）。

セーブデータについて

このゲームでは、システムファイル用とセーブデータ用にそれぞれ3ブロックのメモリーカードエリアを使用します。システムファイルはDISC1とDISC2共用です。

システムファイルはメモリーカード差込口1にさしたメモリーカードでのみ、作成、読み込みが行えます。セーブデータはメモリーカード差込口1・2にさしたメモリーカードに作成できます。

注意:システムファイルの上書きは、ゲーム立ち上げ時に作成もしくは読み込みを行ったメモリーカードのシステムファイルでのみ行えます。

⬅ジオン編はギレン、連邦編はレビルのアイコンで表示される。

⬆セーブ、ロード時はスロットの選択が可能。

⬆この画面では絶対にメモリーカードを抜かないでください。

⬆上書きすると前のデータは消えてしまうので注意。

CONTINUEについて

CONTINUEは、最初のメニューに表示されませんが、味方行動設定フェイズ中に「ゲーム中断」を選択すると表示されます。中断した行動設定フェイズからゲームを再開することができますが、セーブと違い一度再開するとメニューから消えてしまいます。

⬅再開するとコンティニューデータは消えてしまう。

GAMEの流れ

このゲームは、大きく分けて戦略行動と戦闘実行の2つのブロックでなり立っています。内政や外交などの設定をする「戦略フェイズ」と、エリアに侵攻する(される)と発生する、敵との戦闘を行う「行動設定フェイズ」になります。

イベント	作戦や新兵器開発プランの提案、開発報告などが行われます。何もイベントが発生しないターンは、戦略行動フェイズに進みます。
味方戦略フェイズ	ユニットの開発や生産などの内政や外交を行ないます。味方部隊の移動や、敵エリアへの侵攻などの指示もここで行ないます。
敵戦略フェイズ	敵(コンピュータ)の行動フェイズです。このフェイズ終了までに、プレイヤーか敵が相手のエリア内に侵攻した場合は、戦闘実行の行動設定フェイズに突入します。また、侵攻が行なわれなかった場合次の戦略フェイズに移ります。
行動設定フェイズ	戦闘エリア内の味方ユニットに指示を出します。すべての指示を終え「終了」を選択すると攻撃実行フェイズへと進みます。
攻撃実行フェイズ	行動設定フェイズで設定した戦闘を行ないます。

GAMEの目的

このゲームは第一部「ギレンの野望編」と第二部「ジオンの系譜編」で構成されます。ゲームの目的は、連邦軍(DISC1)またはジオン軍(DISC2)を指揮して敵対する勢力を打ち負かし、勝利に導くことです。勝利条件やゲーム開始時の状況は、選んだ勢力によって違います。以下の説明を読み、まずは自勢力の状況と勝利条件、敗北条件をしっかり把握した上で、慎重に部隊を指揮していきましょう。

ジオン公国軍

第一部　ジオン公国軍を選択すると、降下作戦の直前からはじまります。宇宙では絶対的優位を保っていますが、地上はまだ全域が連邦軍の制圧下です。あなたはギレン総帥となり、地球連邦軍の本拠地"ジャブロー"を100ターンまでに制圧することを目指します。

第2部　第1部の結果によって、状況が変化します。敵対する勢力の本拠地を全て制圧すると勝利です。本拠地の「サイド3」を制圧されたり、ギレン総帥が死亡すると、敗北となります。

地球連邦軍

第1部　地球連邦軍を選択するとジオン公国軍の3度にわたる大規模な地球降下作戦により、地上の2/3を制圧されてしまった状態からはじまります。あなたはレビル将軍となって不利な戦況をくつがえし、100ターンまでにジオン軍の本拠地である"サイド3"の制圧を目指します。

第2部　第1部の結果によって、状況が変化します。敵対する勢力の本拠地を全て制圧すると勝利です。本拠地の「ジャブロー」を制圧されたり、レビル将軍が死亡すると、敗北となります。

MAPについて

このゲームでは、大きく分けて『ワールドマップ』と『エリアマップ』の2つのマップがあり、『ワールドマップ』はゲームの舞台となる全域を表示するもので、宇宙と地上に分けられています。『エリアマップ』は各エリアのマップで、戦闘時に直接使用されるマップです。

宇宙マップ

宇宙にあるエリア全体のつながりを表示しているマップです。連邦軍の制圧下にあるエリアは青、ジオン軍の制圧下にあるエリアは赤、中立エリアはグレーで表示されます。やや明るく表示されているエリアは特別エリア(P.9参照)です。

地上マップ

地上にあるエリア全体のつながりを表示しているマップです。エリアの色分けは宇宙マップと同様ですが、特別エリアは少し濃く表示されます。画面下には左から総資金、総資源、経過ターン数、制限ターン数が表示されます。これは、宇宙マップも同様です。

エリアマップ

このマップは、ヘクスと呼ばれる六角形のマスで構成され、このマスに両軍の部隊が配置されると、実際に戦闘が始まることになります。戦闘発生時の配置は、敵、味方ともに自動的に行われ、戦闘がないときに部隊は表示されません。

エリアと特別エリア

エリアとは、いわゆる軍事拠点を中心とした支配区域のことです。敵エリアに自軍部隊を送り込み、戦闘に勝利して自軍制圧エリアにしていくことが、具体的な侵攻の方法となります。エリア同士はラインで繋がれており、部隊の侵攻や移動(P.15参照)はこのラインに沿って行われます。マップ上で隣接している様に見えても、ラインで繋がれていない場合は直接移動や侵攻はできません。

また、特に重要な軍事拠点は特別エリアとなっており、ワールドマップ上では色の濃度を変えて表示されます。

エリアデータの見方

エリアデータを見るとき、エリア選択リストのソート(P.22参照)が可能です。また、各エリアには毎ターン得られる資金や資源が設定されていますが、これらが0のエリアも存在します。駐留部隊は0でもかまいませんが、敵に侵攻されると無条件で制圧されてしまいます。

■収　　入　そのエリアから得られる資金。毎ターン自勢力の総資金にプラスされる。

■生　　産　そのエリアから得られる資源。毎ターン自勢力の総資源にプラスされる。

■部 隊 数　そのエリアに駐留している部隊数。

■生産データ　特別エリアのみ表示される。左から生産中の兵器名、生産終了までのターン数。

特別エリア

特別エリアでは、開発済みの兵器を生産(P.16参照)することができます。ただし、必要な資金と資源があり、かつドックに空きがなければいけません。どの特別エリアも、8つのドックをもっています。また、特に収入と生産が高いので、敵に制圧されないように注意しましょう。敵の特別エリアに侵攻するには、特定の作戦の発動が必要な場合があります(P.24「特別」参照)。

部隊について

このゲームでは、兵器を"部隊"単位で運用していきます。1部隊は必ず同じ兵器で構成されますが、構成機数は兵器ごとに異なります。強力な兵器ほど、部隊構成機数が少なくなる傾向があります。各エリアに駐留している部隊は、「軍事」コマンド(P.13参照)選択時にオレンジのバー(移動扱いの部隊は緑)で表示されます。

■資金と資源

ワールドマップで表示される、総資金と総資源に常に注意するようにしよう。このゲームでは、ほぼ何をするにも資金を必要とする。また、資源がなければ兵器を生産できず、戦うこともままなりません。毎ターンの始めに、資金は総収入、資源は総生産の分補充されるので、長期的な見通しを立てよう。

←総収入以外にも「外交」で資金を得ることもできる。

戦略フェイズ

このゲームで最も大きなウェイトを占めるのが戦略フェイズです。ここでは、予算投入、新兵器の開発、他勢力との外交、エリアごとの部隊配置など、実際の戦闘を除いたほぼすべての設定を行い、軍全体の調整をします。長期的な見通しを立て、計画的に軍を指揮していきましょう。マップには、地上マップと宇宙マップ、2つのワールドマップがあり、2つのマップは「軍事」コマンド(P.13参照)を選択し、△ボタンを押すことで切り替えることができます。

フェイズ開始前のイベントについて

戦略フェイズ開始前に、部下からの様々な報告が入る場合があります。これは、今までの作戦行動の結果として起こるものです。どの報告イベントも重要なものばかりなので、見逃さないように注意しましょう。以下に例を挙げます。

■作戦の提案

特定の条件を満たすと提案されます。提案された作戦は、「特別」コマンド(P.24参照)で実行できます。

■開発プランの提案

技術レベルの上昇に応じて提案されます。以後その兵器は、「開発」コマンド(P.19参照)で開発可能です。

■諜報部の報告

諜報レベルが高いと、敵の技術や開発プランを盗んできたり、敵の作戦を察知してくれたりします。

各コマンドの詳細

戦略フェイズで実行可能な全コマンドの詳細を解説します。コマンドは「開発」や「外交」など、軍全体に関係するものと、エリア1つ1つに指令を出す「軍事」コマンドの2つに大別されます。

情　報

自勢力や敵勢力の情報を見たり、自勢力諜報部の能力を上げたりするためのコマンドです。自勢力の諜報能力が上がるほど、表示される項目が増えます。

▶ 情報を見る

勢力別の情報を表示します。L1・R1ボタンで勢力を選択し、サブコマンドでさらに詳しい情報を参照できます。各勢力の本拠地も確認できます。

総　収　入	毎ターン獲得できる資金。拠点収入と貿易収入の合計。	総 生 産	毎ターン獲得できる資源。拠点生産と貿易生産の合計。
拠 点 収 入	制圧エリアからの収入の合計。	拠点生産	制圧エリアでの生産の合計。
貿 易 収 入	中立勢力との貿易による収入。	貿易生産	中立勢力との貿易による生産。
基礎技術LV	その勢力の基礎開発力を表し、基本的に高いほど高性能な通常兵器を開発できる。		
MS技術LV	その勢力のMS開発力を表し、基本的に高いほど高性能なMSを開発できる。		
MA技術LV	その勢力のMA開発力を表し、基本的に高いほど高性能なMAを開発できる。		
敵性技術LV	敵勢力の技術をどれだけ入手しているかを表す（P.19参照）。		
特別エリア数	その勢力の制圧下にある特別エリアの数を表す。		
制圧エリア数	その勢力の制圧下にあるエリアの合計数（特別エリアも含む）を表す。		
部　隊　数	その勢力が保有している部隊の合計。最大200部隊保有できる。		
MS～戦艦	その勢力が保有している各兵器の数。MS、MA、車両、航空、航宙、艦船に分類される。		

部　隊 保有する部隊のデータを表示します（データの見方はP.13を参照）。

人　物 所属するキャラクター情報を表示します（データの見方はP.17を参照）。

兵　器 保有する兵器のデータを表示します（データの見方はP.14を参照）。

エリア 制圧しているエリアの情報を表示します（データの見方はP.8を参照）。

▶諜報部予算投入

諜報部に予算を投入することで、諜報能力を上げることができます。金額は3段階あり、高いほど能力の伸びが大きくなります。

諜報能力が高いと、より多くの敵勢力の情報を見ることが可能です。この能力は毎ターン少しずつ低下していきます（能力が高いほど減りが大きい）。また、予算の投入は1ターンに1回しか行えません。

■諜報部能力 自勢力の諜報能力のレベルを表します。レベルに応じて、以下4つの項目の状態が変化します。

■情報収集能力 常に機能している項目で、S～Eのランクがあります。ランクが高いほど、より詳しい敵データを見られます。

■敵行動察知 この項目が明るく表示されていると、敵の大きな作戦行動を戦略フェイズ開始前に知らせてくれることがあります（P.10参照）。

■敵開発技術入手 この項目が明るく表示されていると、戦略フェイズ開始前にイベントが発生し、敵性技術LV（P.19参照）が上がることがあります。

■敵開発プラン入手 この項目が明るく表示されていると、敵開発プランを入手できる可能性があります。ただし、十分な敵性技術LVがないと開発できません。

軍　事

各制圧エリアに個々の指令を出すコマンドです。ワールドマップ上にカーソルが表示されますので、方向キーで動かし、指示を出したいエリアをポイントして、○ボタンを押してください。エリアデータと、以下のサブコマンドが表示されます。また、カーソルが表示された状態で△ボタンを押すと、地上マップと宇宙マップを切り替えられます。

▶部　隊

そのエリアに駐留する部隊を操作するコマンドです。部隊リストから操作したい部隊にカーソルを合わせると、部隊データが表示されます。そこで○ボタンを押すと使用可能な部隊コマンドが表示されるので、選択してください。また、部隊リストはソート(P.22参照)できます。

【部隊データの見方】

ユニット名	部隊を構成する兵器の名称。
パイロット名	部隊の兵器に搭乗しているパイロットの名前。
耐　　久	部隊の耐久力。カッコ内の数字は部隊内の兵器数。
物　　資	部隊が保有する物資。移動や攻撃などの行動で消費する。
疲　　労	この数値が高くなると、命中率や回避率が落ちる。
士　　気	この数値が高いと疲労度の影響を受けにくくなる。また格闘攻撃力も上昇する。

【部隊コマンド一覧】

搭　載	搭載能力をもつユニットに選択中の部隊を搭載します。
発　進	現在搭載されている部隊を発進させます。
武　装	その部隊のユニットに複数の武装がある場合、武装を変更できます。
変　形	変形能力をもつユニットを別形態に変形させます(例：Gアーマー)。
合　体	合体可能なユニットを合体させます(例：ムサイとコムサイ)。
分　離	分離可能なユニットを2つのユニットに分離します(例：マゼラアタック)。
合　流	ユニット数が減った同じユニットの部隊を合流させ、兵器数を回復させます。
能　力	部隊のユニットデータを確認します(下参照)。方向キーの左右で、数字表示とグラフ表示を切り替えられます。

【兵器データの見方】

限　界	搭乗者の能力でユニットの性能が上がる最大の割合。
索　敵	「索敵」コマンドの効果範囲。D～Sで表示。
耐　久	ユニットの耐久力の上限。
運　動	ユニットの回避率と命中率に影響する。
物　資	ユニットが搭載できる物資の上限。
消　費	攻撃、制圧などの行動で消費する物資。 ※行動：攻撃、索敵、制圧、散布、砲撃(2倍)等
武　装	ユニットが装備している武器。最大4つ。 ATK：攻撃力　HIT：命中率　RNG：射程
攻撃/移動	ユニットの地形適性。3段階で表示。濃いほど得意地形(P.30参照)。
搭　載	そのユニットが搭載可能な部隊数を表す。--は搭載不可
WEAPON-DATA/SPECIAL-DATA	方向キーの左右で切り替える。

▶移　動

部隊を他のエリアへ移動させます。移動はエリアを結ぶラインに沿って行なわれます。部隊リストから移動させる部隊を○ボタンで選択してください。×ボタンでキャンセル、STARTボタンで確定です。移動可能なエリアがワールドマップ上に明るく表示されるので、移動先を選択してください。部隊リストに緑色で表示される部隊は、移動中か移動先の決定している部隊ですが、□ボタンでキャンセルすれば、新しい移動先を設定できます。移動は1ターンに3エリア進みます。なお、敵エリアへの移動は"侵攻"となります（P.25参照）。侵攻できるのは隣接した敵エリアのみです。部隊の移動適性があわないと侵攻できないことがあります。また、敵特別エリアへの侵攻には作戦の発動が必要な場合があります。

←部隊リストは複数選択が可能だ。

→黄色い枠で囲まれたエリアに移動ができる。

▶打　上

地上から宇宙へ直接部隊を移動することはできません。移動したい部隊を特別エリアに集め、コムサイやHLVなどの打ち上げ可能な兵器に部隊を搭載し、打ち上げコマンドを実行します。移動先の確認画面で○ボタンを押し、打ち上げ可能な部隊を選択してください。

▶突　入

宇宙から地上への移動も直接は不可能です。移動したい部隊を突入ポイントのあるエリア（地球上の7エリア）に集め、コムサイやHLVなどの突入可能な兵器に部隊を搭載し、突入コマンドを実行します。打ち上げコマンド同様、移動先を確認した後、突入可能な部隊を選択してください。

※打上先、突入先が自軍エリアの場合は全ての兵器の打上、突入が可能です。

▶生　産

特別エリアでのみ実行可能なコマンドです。開発済みの兵器を生産します。兵器の種類（MS、MA、車両、航空、航宙、艦船）を選ぶとリストが表示されます。左から兵器名、１回の生産機数、生産にかかる資金と資源、生産終了までにかかるターン数を表します。兵器データを確認後、それでよければ決定を選択してください。

※交戦中のエリアでは、生産が停止状態になります。
※部隊数が200部隊の場合、生産が終了しても待機状態になります。

▶補　充

戦闘で減った部隊の兵器数を回復します。部隊リストで部隊にカーソルを合わせると、画面上部に補充にかかる資金と資源が表示されます。選択すると兵器データが表示されるので、よければ決定してください。分離したムサイにコムサイを補充する、といった使い方も可能です。

▶廃　棄

不要な部隊を廃棄し、資源を回収します。部隊リストで部隊にカーソルを合わせると、画面上部に回収される資源が表示されます。選択すると兵器データが表示されるので、よければ決定してください。旧式の兵器は補充せず、廃棄して新型を生産したほうが効率的な場合もあります。

■戦況によってユニットを生産しよう

生産はただやみくもに行なっても資金、資源のムダ。生産は戦況を見極めて行なおう。ジオン軍なら、地上侵攻用の陸戦兵器を中心に、連邦軍ならＭＳ対策として対地攻撃力の高い兵器（デプロックや61式戦車など）を中心に生産するのが目安だ。ただ連邦軍は、じきにＭＳが主力になる。作りすぎに注意しよう。

←ジオン軍は、ド・ダイの生産が終了してから降下すると楽。

▶人　事

キャラクターを部隊に配属することで部隊を強化できます。キャラクターの能力によって、兵器の性能が上がります（ただし兵器の「限界」以上にはなりません）。次ページのサブコマンドで人事を行ってください。また、人物データはソート（P.22参照）可能です。

【人物データの見方】

階　級	そのキャラクターの階級を表す。伍長～大将まである。
功績値	ゲージがいっぱいになると昇格が可能になる。高い階級の敵を倒すとたまりやすい。
ランク	キャラクターの強さ。E～Sまで存在し、Sが最高ランク。
魅　力	キャラクターのカリスマ性を表す。部隊の士気を高める。
指　揮	キャラクターの統率力。部隊の命中率と回避率を高める。
耐　久	この数値が高いと負傷中からの復帰が早い。
経　験	戦闘することで獲得できる。一定値に達するとランクが上昇する。
格　闘	キャラクターの格闘能力。部隊の格闘戦能力を高める。
射　撃	キャラクターの射撃能力。部隊の射撃戦能力を高める。
反　応	キャラクターの直感力。部隊の回避率を高める。

■人事と配属について

ギレン総統やレビル将軍以外のキャラクターを未配属にしておくのはもったいない。部隊に配属すれば少なからず部隊の能力が上昇するので、積極的に前線に配属しよう。また、キャラクターによってはニュータイプ能力を持つものもいる。ニュータイプ能力を持つキャラクターはサイコミュ武器が使用可能で、射撃攻撃回数や回避力も上昇する。

←右側にエリア名が表示されるキャラクターは解任されている。

配　属

キャラクターをそのエリアの部隊に配属します。人物リストからキャラクターを選択すると、配属可能な部隊リストが表示されるので、よければ決定してください。

解　任

部隊のキャラクターを解任します。人物リストから解任するキャラクターを選んで決定してください。解任したターン中は、そのエリア内でしか再配属できません。

昇　格

功績値がゲージいっぱいになると、昇格が可能です。階級が上がると指揮範囲が広くなります(P.31参照)。官位が落ちたり、各官位の人数が制限されることはありません。

▶MAP

そのエリアのエリアマップを見ることができます。戦闘中のエリアでは戦況を確認できますが、それ以外のエリアでは部隊は表示されません。敵の制圧エリアでもマップは自由に見られるので、侵攻前には確認しておきましょう。また、□ボタンでミノフスキー粒子の濃度を表示できます(P.29参照)。

■交戦中のエリアMAP

交戦中のエリアは、ワールドマップ上で戦闘している軍勢のカラーが交互に点滅して表示され、そのエリアに対して実行可能な戦略コマンドは「MAP」のみとなる。このとき表示されるエリアマップでは、各部隊の配置が確認できる。交戦中のエリアにも部隊を移動させられるので、戦況が不利なエリアには増援を送ることも重要だ。

開　発

新兵器の開発と、開発部への予算投入を行うコマンドです。新兵器の開発プランは、技術レベルに応じて戦略フェイズ開始前に提案されます。各技術レベルの右側のグラフは蓄積度で、予算を投入することで増えていきます。これがゲージいっぱいになると技術レベルが１上がり、蓄積度は０にもどります（あふれた蓄積度は持ち越されます）。複数の技術レベルが一定値に達していないと提案されない開発プランも存在します。また、敵性技術LVだけは特殊で、予算投入では蓄積度を上げることができません。諜報部の活動（P.12参照）や敵軍需産業との外交（P.21参照）でのみ、上げることができます。

基礎技術LV	通常兵器の技術レベルを表し、高いほど高性能な兵器の開発プランが提案されます。
MS技術LV	MSの技術レベルを表し、高いほど高性能なMSの開発プランが提案されます。
MA技術LV	MAの技術レベルを表し、高いほど高性能なMAの開発プランが提案されます。
敵性技術LV	敵軍の技術をどれだけ入手しているかを表します。開発プランは、別途に何らかの方法で入手する必要があります。

▶研究予算投入

上記３種類の各開発部門に、予算を投入します。投入資金は３段階から選択します。資金額が高いほど蓄積度の上昇が大きくなっていきます。また、技術レベルが上がると、投入資金額も上昇します。予算投入は、１ターンに各開発部門１回ずつしかできません。

▶新兵器開発

コマンドを選択すると、開発プランリストが表示されます。リストはソート可能（P.22参照）です。NEWと表示されているプランが開発可能なプランです。左の数字が開発に必要な資金、一番右の数字は開発終了までのターン数です。開発プランを選択するとプランの説明が表示されるので、ここで○ボタンを押すと開発が開始されます。また、開発中のプランに追加予算を投入することで、開発期間を短縮することができます。

←開発で資源は消費しないが、無駄遣いは禁物だ。

※開発が終了すると本拠地に、開発した兵器が1部隊生産されます。すでに200部隊ある場合は生産されません。

■新兵器開発は計画的に

提案された開発プランを何も考えずに開発していくのは資金のムダになる。兵器は大まかに宇宙用と地上用に分けられるので、今後の戦場になる地形に適応した兵器を開発していくようにしよう。

ジオン軍はゲーム序盤では地上戦が多いので、宇宙艦船を開発する必要はほとんどないが、宇宙の拠点防御用にMAを開発するのも良いだろう。

連邦軍の場合は少し複雑だ。序盤は爆撃機などの航空兵力を中心に新兵器の開発を行ない、ジオン軍のMSに対抗していく。MSが開発できるようになったら、戦力をMS中心に移行していく。宇宙での戦いも多いので、MSを運用するための宇宙艦船などを開発する必要がある。

どちらの勢力であっても、各技術レベルは平均して上げていくのが望ましい。複数の技術レベルが一定値に達していないと、提案されないプランがあるからだ。

←一応、必要なプランが順次提案されるようにはなっている。

→技術レベルが上がると投資費用も高くなってくる。

外交

他の勢力と様々な取り引きを行います。実行した取り引きにより、その勢力との友好度が変化します。友好度には5つの状態があります。（険悪、嫌悪、普通、良好、親密）状態により行える取り引きが変化していきます。中立勢力（サイド6、月都市群、木星船団）との友好度は、外交以外でも貿易収入と貿易生産に影響してくる（友好度が高いほど増える）ので重要です。休戦申請と攻撃要請はゲーム進行中に新たな軍事勢力が出現し、3勢力での戦いになると使用できるようになります。取り引きの条件は、資金、資源、技術、部隊の譲渡の要求があります。軍需産業に対して技術支援を行うと、敵軍の技術レベルが上昇します。こちらから条件を選択することはできません。

←協力要請で得られる援助は、かなり役に立つ。

→敵軍需産業に援助しすぎると敵の兵器が強力になる。注意。

休戦申請	その勢力の部隊との戦闘を、3ターンの間停止します。資金援助を要求され、友好度も下がります。第3勢力が現れたときに使用できる外交手段です。
攻撃要請	友好度がかなり高くないと使用できません。第3勢力に対して、敵エリアに攻撃を要請します。資金援助を要求され、友好度が下がります。
援助提案	その勢力に援助を行います。援助方法は資金、資源、技術、戦力のいずれかです。どの勢力にも使用できる外交手段で、友好度を上げることができます。
協力要請	援助提案とは逆に、資金、資源、技術、戦力のいずれかを受け取ることができます。ある程度友好度が高くないと使用できません。友好度が低下します。
裏取引	敵軍需産業との友好度が非常に高い場合、使用できます。資金を払うことで開発プランを入手できます。友好度が低下します。

【各外交勢力】

軍事勢力	本来の敵以外の第３勢力が現れた場合、その勢力が外交勢力リストに加わり、外交が可能になります。
サイド６	いずれの勢力も支持せず、中立を宣言したコロニー群です。友好度が高いと貿易収入が上がります。
月都市群	フォン・ブラウン市を含む、月面都市群です。友好度が高いと貿易収入、貿易生産の両方が上がるので重要です。
木星船団	主に木星からヘリウムを採取して地球圏に輸送しています。友好度が高いと貿易生産が上がります。
軍需産業	自軍兵器を生産している企業です。技術支援をうけると、各開発部門の技術レベル蓄積度が上昇します。
敵軍需産業	敵軍兵器を生産している企業です。友好度が高くなると、敵軍の技術や兵器開発プランが入手できます。

■ソートについて

ソートとは、リストをある条件で並び替えることをいう。部隊や人物のリストが表示された場合、L1、R1ボタンでソート条件を変更できる。リストの種類とソート条件は以下の通り。

部隊リスト：NO＝部隊番号順、WEAPON＝兵器順、HP＝耐久力順、EN＝物資順、CHARA＝キャラクター搭載順、AREA＝駐留エリア順

人物リスト：CLASS＝階級順、RANK＝ランク順、AREA＝駐留エリア順、NAME＝名前順

兵器リスト：TYPE＝兵器タイプ順、NAME＝名前順

エリアリスト：NAME＝名前順、SHIKIN＝資金順、SHIGEN＝資源順

開発リスト：STATE＝開発状態順、NAME＝名前順

設　定

各種システム設定を変更することができます。好みや環境に合った、最適な設定に変更しましょう。また、「委任」と「システムセーブ」以外の設定は、行動設定フェイズでも設定可能です(P.36参照)。

●音響設定

ご使用のテレビに合わせて、ステレオかモノラルを選択してください。テレビと設定が違うと一部の音声が聞き取りにくくなる場合があります。

●音声出力

イベント時、キャラクターの会話で音声を再生するかどうか選択します。ONで喋り、OFFで文字表示のみになります。

●メッセージスピード

メッセージの表示速度を設定します。FAST（速い）、NORMAL（普通）、SLOW（遅い）の3段階から選択してください。（音声出力OFF時のみ）

●バトルメッセージ

戦闘時のキャラクターのセリフ表示をON・OFFします。音声出力もONなら、キャラクターがセリフを喋ります。

●バトルアニメ

戦闘シーンのON・OFFを選択します。どちらに設定しても戦闘の結果に変化はありません。

●ヘクスライン表示

エリアマップにヘクスライン（マス目）を表示するかしないか選択します。

●委任

行動設定フェイズのすべての操作を、コンピューターにまかせてしまうことができます。プレイヤーは戦略フェイズのみに専念することができます。

●システムセーブ

上記の設定内容を、システムファイル内に保存します。戦略コマンドの「セーブ」では設定のセーブは行われません。ご注意ください。図鑑のデータ更新も同時に行われます。

セーブ

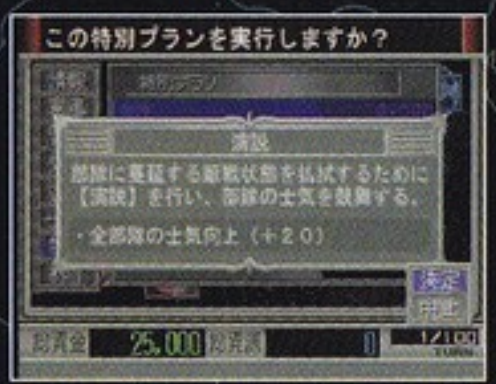
ここまでのゲームをセーブします。次のゲーム開始時に「LOAD GAME」を選択すると、続きからプレイできます。メモリーカード差込口を選択後、セーブエリアを指定してください。セーブデータの扱いについてはP.4を参照してください。

←セーブ終了まで、メモリーカードを抜かないでください。

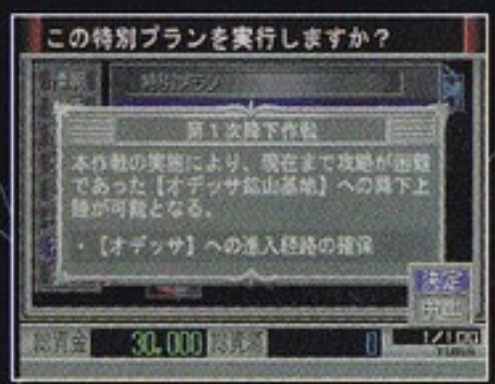
特　別

主に、フェイズ開始前に提案された作戦を実行します。作戦の発動には資金がかかりますが、特定の敵特別エリアに侵攻できるようになるなどの効果があります。また、「演説」を行うと全軍の士気が上昇します。大規模な作戦発動後に実行すると効果的です。

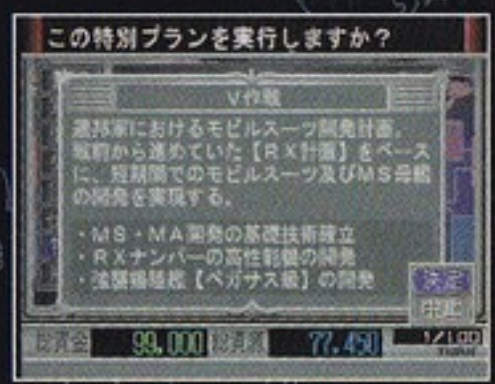
←実行する項目を決定すると、くわしい説明が表示される。



↑「演説」の効果は高いが、費用も高い。使い所はよく考えよう。



↑ジオン軍は、まず第１次降下作戦を発動しよう。



↑連邦軍は、Ｖ作戦を発動するとMS、MA技術への投資が可能になる。

終　了

自軍戦略フェイズを終了します（ゲーム自体の終了ではありません）。フェイズの終了はいつでも可能です。軍事コマンドの各エリアへの指示など、すべての命令を完了した後、選択してください。

行動設定フェイズ

戦略行動を終了し、敵エリア内に部隊を移動したり、敵が味方エリア内に移動してきた場合、戦闘を実行する「行動設定フェイズ」になります。

この「行動設定フェイズ」では、エリアマップ内の敵部隊を全滅させることが目的となります。地上マップでは、エリアごとにマップの地形が違うため、その地形に合ったユニットで部隊を編成することがポイントとなります。

エリアマップの端にある、接続ポイントとその周囲にユニットを移動させると、隣のエリアへ離脱することができます。

↑画面上部のヘクスが接続ポイントだ。

エリア制圧の勝利条件

攻撃側（進攻側）	敵部隊の全滅、全拠点の制圧
防御側	敵部隊の全滅

戦闘エリアの表示

全体マップ上で、対象エリアを選び「MAP」コマンドを使用することでエリアマップを見ることができます。ただし、マップを確認することはできますが、配備されている敵ユニットは表示されません。敵エリアに侵攻する場合は、エリア内の地形をチェックして、地形に適応したユニットを投入するようにしましょう。

交戦中の戦闘エリアは、交戦中の表記がされ、そこで戦っている軍とそれぞれの総ユニット数が表示されます。交戦中のエリアのマップを確認すると、敵ユニットを含めた全ユニットの配置を確認することができます。

←戦闘中のエリアは交戦中の部隊数が表示される。

→他のエリアの戦闘状況が確認できる。

戦略ラインと補給

このゲームでは、エリアマップ内の拠点と拠点をつなぐ戦略ラインが重要な役割をもっています。自勢力の支配下にある戦略ライン上では、自勢力の移動力が上昇します。戦略ラインは拠点を占領し、戦略ライン上に味方ユニットを移動させると、拠点とユニットの間にあるラインが自勢力の色になり支配下におくことができます。また、自勢力の拠点と拠点をつなぐ戦略ラインは自動的に自勢力の支配下におくことができます。戦略ライン上もしくは拠点上に部隊を置いてターンを終了すると、物資等を回復させることができます。ただし、次の条件を満たしていないと、補給を受けることはできません。補給下の条件自軍支配下の拠点もしくは接続ポイントが2つ以上自軍の戦略ラインで結ばれている時、その拠点とそこからのびる戦略ライン上は補給が可能。

←ラインに沿って移動しないと、苦しい戦いになる。

回復項目	
拠点上	耐久力・物資・疲労度
搭載	耐久力・物資・疲労度
戦略ライン上	物資・疲労度

▶地形について

このゲームでは、エリア内の地形によって防御率が変化します。地形に適応したユニットを投入することによって、戦闘を有利に進めることができます。(P.30参照)。

分類	地形
宇	宇宙、隕石、残骸、サイド宙域、地球
水	川、海、湖
空	空中
寒	雪原、雪山、基地
森	森林、密林、基地
山	山岳、雪山、基地
砂	砂漠、基地
陸	平地、荒野、基地

←特に基地は防御効果が高く、回復効果もある。

→兵器は移動と攻撃、2つの地形適応をもつ。

ZOCとは

このゲームには、ZOC（Zone of Control）の概念があります。ZOCとは、部隊（ユニット）が支配する地域のことで、敵部隊の移動をはばむ効果があります。2つ以上の部隊に隣接するヘクスにZOCが発生し、そのヘクスに敵部隊が入ると移動力が低下します。
例えば右上の写真のように、敵部隊に囲まれている部隊が空いているヘクスに移動するにはすべての移動力を使わなければいけません。

ZOCによる移動の制限は、陸海空宙すべてのユニットが受けるので注意しましょう。

←このような配置のとき、ZOCが発生する。

→逆に、弱いユニットに敵を引きつける戦法が有効だ。

■ZOCの効果的な使い方

戦闘の際、ZOCを利用すると戦いを有利に進めることができる。

例えば、敵の部隊を安価なユニットで包囲し、射程2以上の武器をもったユニットで攻撃すれば、敵の移動を封じながら確実にダメージを与えることができる。この戦法は耐久力の高い艦船などのユニットに対して有効だ。また、エースパイロットの乗った強力なユニットの迎撃にも使える。

これを利用し、コストが安く移動力のある航空機を大量に生産し、常に相手を取り囲み移動を妨害し、相手に攻撃させて物資消耗を待つという戦い方も有効だ。

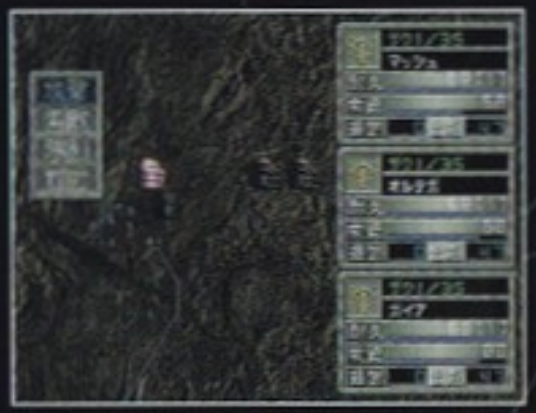
↑艦船中心となる序盤の連邦軍が、宇宙戦を有利に進めるときに有効な戦法になる。

行動設定フェイズ時に使用できる部隊コマンドについて

行動設定フェイズでは、部隊に指示を出して行動を決定します。コマンドには、特定のユニットしか使用できないものや、移動後に使用できないものなどがあります(P.32「コマンドの詳細」参照)。

⬆「移動」後に何ができるかを把握しておくようにしよう。

⬆地球上空エリアにある。突入ポイントの拠点。



⬆「索敵」を実行した後でも、「攻撃」の指示ができる。

移　動	部隊を任意の場所へ移動させます。兵器によっては進入できない地形もあります。
待　機	他の行動を行なわずその場に待機します。
攻　撃	部隊の攻撃範囲内にいる敵部隊を攻撃します。射程や地形適性は、兵器によって異なります。
索　敵	未確認の敵を索敵します。艦船や偵察機など一部の兵器のみが使用可能なコマンドです。
隊　列	スタックされた部隊の隊列を変更します。
特　殊	ミノフスキー粒子の散布や分離・合体など特定の兵器のみが使用できるコマンドです。
退　却	接続ポイントから味方エリアへ撤退します。
進　入	接続ポイントから敵エリアへ進入します。
突　入	突入ポイントから部隊を地上エリアへ突入させます。
能　力	兵器と配属中のキャラクターの能力を見ることができます。

ミノフスキー粒子について

ミノフスキー粒子は、艦船や戦闘指揮車など一部のユニットが「散布」できる特殊な粒子で、敵から索敵されにくくなるという効果があります。索敵されていない部隊は、攻撃が当たりにくくなるため、生存率が高くなります。

ただし、ミノフスキー粒子の濃度は散布後次第に効果が薄れていき、数ターン後には効果が切れます。

なお、エリアマップ上で□ボタンを押すと、ミノフスキー粒子の濃度を確認することができます。

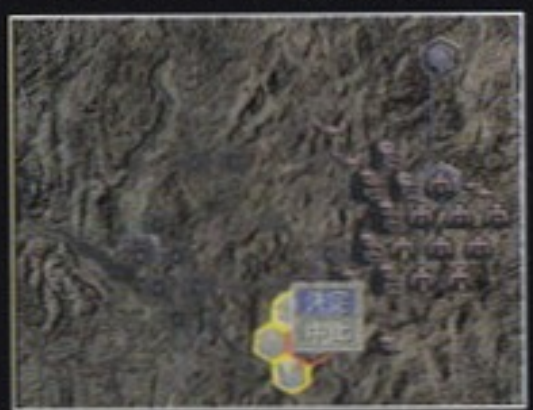
←散布能力も広域散布能力も、コマンドは同じだ。

→赤色が明るいほど濃度が高くなる。

索　敵

「索敵」は、索敵範囲内にいる未確認の敵（マップ上では、シルエットで表示）を偵察し、正体を確認するコマンドです。「索敵」に成功した敵ユニットは、マップ上に色付きで表示され攻撃が命中しやすくなります。また、データウィンドウで能力が見られるようになります。

↑敵が未確認だと攻撃の命中率が落ちる。索敵能力の高い兵器は重要だ。



↑「索敵」は効果範囲内全ての敵に有効だが、必ず成功するわけではない。

↑戦力にはならなくても、索敵能力のあるユニットは役に立つ。要チェックだ。

兵器と地形適性

このゲームでは、兵器ごとに地形適性が設定されています。そのため、兵器が適応した地形で戦うと有利に戦えますが、適応していない地形では移動の制限を受けたり、戦闘時に不利になるなどのデメリットを受けます。また、敵のいる地形によっては攻撃できない武器もあります。例えば、ザクⅡF型は宇宙・地上の両方で使用できますが、地上で制限を受けない地形は陸(平地や荒野など)だけです。これに対し、初めから地上での使用を考慮されて設計されたザクⅡJ型は、水(川や海など)以外のほとんど地形に適応していますが、宇宙では使用できません。また、地形の適応に関係なく、陸戦型ガンダムやザクⅡJ型のように、武装の変更によって移動力が変化する兵器も存在します。地形適性は兵器の能力表示で確認できます。地形の分類表示が「白」ならば得意地形、「灰」ならば苦手地形。表示されていない地形は適性なしです。

←地上に対応していないコムサイは、戦車に反撃できない。

→移動適性は把握しておいた方がよい。

部隊のスタックと部隊編成

艦船やMA、陸戦艇といった大型兵器を除き、同じヘクス内に最大3部隊まで部隊を配置することができます。これをスタック（積み重ねること）と呼び、部隊をスタックすることにより、移動や戦闘などの指示をまとめて与えることができます。MSや戦車、航空機といった種類の異なる兵器でもスタックできます。同時に移動させる時は、一番移動力の低い兵器に合わせられます。

←先頭の部隊はダメージを受けやすい。隊列に注意。

←スタック時はコマンドを実行する部隊を選択できる。

←種類の違う兵器でも、スタックは可能。

指揮範囲について

キャラクターの階級が少佐以上になると、そのキャラクターに指揮効果が発生します。

指揮効果は、範囲内にいるキャラクター未配属の部隊に対して、士気や格闘攻撃力の他、命中率と回避率までも高める効果があります。階級が高ければ高いほど効果範囲は広がり、最大6ヘクスまで広がります。

指揮効果によって上昇する各パラメータは、キャラクターの魅力や指揮の能力が高ければ高いほど増加します。

➡カーソルを停止させておくと指揮範囲が表示される。

■専用機と指揮範囲について

ドズル専用ザクⅡや、ランバ・ラル専用ザクなどの指揮官専用機は、量産機に比べて性能が高いうえ、索敵能力をもっている。ジオン軍でプレイした場合、艦船しか索敵能力を所持していないゲーム序盤で非常に貴重な存在となる。ただし、部隊構成数が1機のみなので、専用機だけでスタックすると合計3機の部隊となってしまうため、耐久力の量に注意しよう。

索敵範囲は士官の階級によって効果範囲が広がるが、効果範囲が複数重なると階級が高いキャラクターの能力が優先されてしまう。能力が高くても、階級が低いと指揮効果を発揮しづらくなるので、人事を行なうときはなるべく能力の高いキャラクターを昇格させよう。

←索敵の範囲はそれほど高くないが、序盤は貴重だ。

➡性能は高いが打たれ弱い。スタックするときは後列に。

【コマンドの詳細】

部隊コマンドの詳細を解説します（プレイ中は、使用可能なコマンドのみが表示されます）。また、コマンド名の下の「M」は、移動後にも使用可能なコマンドであることを表します。

移　動	部隊を移動させます。スタックしている場合、部隊リストから移動する部隊を選択してください。［ALL　UNIT］ですべての部隊を選択します。移動可能なヘクスが黄色い枠で表示されるので、移動先を○ボタンで指定してください。その後、移動後に使えるコマンドのメニューが表示されます。移動先を変更するときは「中止」を、特にすることがない場合は「待機」を選択してください。移動すると物資を消費します。物資がたりないと、移動力が低下します。
待　機 M	部隊に何もさせずに待機します。スタックしている場合、部隊リストから待機させる部隊を選択してください。移動後に何もすることがない場合、このコマンドを選択してください。この場合、部隊選択はありません。
制　圧 M	拠点を制圧します。制圧能力をもつ部隊が、拠点の上に配置されていないと使用できません。スタックしている場合、部隊リストから制圧する部隊を選んでください。ALL選択はできません。物資を消費します。
進　入 M	部隊がエリアに隣接する接続ポイントかその周辺のヘクスにいて、それが敵国の色だった場合実行可能です。隣の敵エリアに進攻します。スタックしている場合、部隊リストから進入する部隊を選択してください。
退　却 M	部隊がエリアに隣接する接続ポイントかその周辺のヘクスにいて、それが自国の色だった場合実行可能です。隣の味方エリアに退却します。退却した部隊は退却先エリアに駐留します。スタックしている場合、部隊リストから退却する部隊を選択してください。
突　入 M	突入可能な部隊（HLV、コムサイ等）を突入ポイント（地球上空エリアのみ、中央の線でマーキングされた拠点）。から地上へ突入させます。
搭　載	移動先のヘクスに、搭載能力をもった味方部隊がいる場合に使用可能です。ただし、搭載量に余裕のない部隊に搭載することはできません。また、搭載能力をもつ兵器を搭載することはできません。

発　進	搭載された部隊を発進させます。搭載された部隊のリストから、発進させる部隊を選んでください。このコマンドの扱いは「移動」とまったく同じです。発進後に使用できるコマンドも同じです。
攻　撃 M	敵部隊への攻撃を指示します。攻撃可能な敵部隊が黄色い枠で表示されるので決定してください。攻撃は必ずスタックされた全部隊が参加しますが、目標に攻撃可能な武器を持たない部隊は何もできません。最大６スタックが一つの部隊に同時に攻撃の指示をできます。戦闘は攻撃実行フェイズで解決されます。物資を消費します。
中　止 M	「攻撃」または「特殊」コマンドの「砲撃」で設定した攻撃先をキャンセルします。移動が終了した部隊でも、攻撃の中止・再設定が可能です。
索　敵 M	未確認の部隊を調べます。スタックしている場合、部隊リストから索敵を実行する部隊を選んでください。範囲内すべてを索敵できます。成功の確率はミノフスキー粒子の濃度に影響されます。物資を消費します。
隊　列	スタック内の隊列を変更します。部隊リストから前列、中列、後列の順に部隊を選択してください。ダメージは基本的に前列から受けていくので、前列よりも後列の方が生存率が高くなります。
乗　換	搭載された部隊内にキャラクターが配属されていた場合、配属する部隊を変更できます（つまり兵器を乗り換える）。
合　流	スタック内に同じ兵器で構成された部隊がいて、機体数が減っていた場合、合流して機体数を回復できます。ただし、３機構成の部隊なら２機と１機など、うまい具合に数が合っていなければいけません。
武　装	搭載中の部隊のみ実行可能です。部隊の武装タイプを開発済みのものから自由に変更できます。敵部隊の内訳は、行動設定フェイズが始まるまでわからないので、相手を見てから最適な武装を選ぶようにしましょう。

特殊 M	散布 M	周囲のヘクスにミノフスキー粒子を散布します。散布能力をもつ部隊が実行できます。スタックしている場合、部隊リストから散布を実行する部隊を選び、散布範囲を確認後、「決定」を選択してください。物資を消費します。
	撹乱幕 M	ビーム撹乱膜を張ります。撹乱膜を張るヘクスを、部隊に隣接するヘクスから選んでください。撹乱膜はビームによる砲撃を阻止しますが、1ターンしかもちません。パブリクとジッコのみが使用可能です。物資を消費します。
	分離 M	分離能力をもった兵器を2つの兵器に分離します。スタックしている場合、部隊リストから分離する部隊を選んでください。分離先を隣接ヘクスから選択したら、「決定」で確定してください。
	合体 M	移動する部隊と移動先のヘクスにいる部隊とが合体可能な場合使用できます。スタックしている場合、部隊リストから合体する部隊を選び、合体先を隣接ヘクスから選択し、「決定」で確定してください。
	変形	変形能力をもつ兵器のみが実行可能です。変形して兵器の特性を変化させます。スタックしている場合、部隊リストから変形させる部隊を選んでください。
	砲撃	間接攻撃可能な兵器に砲撃を指示します。移動後に実行できません。スタックしている場合、部隊リストから砲撃を実行する部隊を選び、黄色い枠で表示される攻撃可能な敵部隊から目標を選択してください。物資を消費します。
	武装 M	部隊の武装タイプを開発済みのものから自由に変更できます。通常の「武装」コマンドと違い、いつでも使うことができます。
	補給 M	補給能力をもつ部隊のみが使えます。艦船系の兵器に物資を補充します。補充量は最大300で、補給を実行した部隊から差し引かれます。(300は必ず消費)
能力		部隊の能力データを確認します。スタックしている場合は、部隊リストから部隊を選んでください。兵器データの見方はP.14、人物データの見方はP.17を参照してください。

全体メニュー

部隊及び拠点のないヘクスにマップカーソルを合わせ、○ボタンまたはSTARTボタンを押すと、全体メニューが表示されます。各種マップを見たり、ゲームの中断やフェイズの終了などの全体に関わるコマンドを実行できます。

エリアマップ

そのエリアの全体マップを表示します。赤がジオン軍、青が連邦軍、白が中立勢力の部隊を表します。STARTボタンで部隊分布表示と拠点分布表示の切り替えができます。また、マップ上の白い枠で表示エリアを指定できます。○ボタンでその表示エリアに切り替え、×ボタンでキャンセルして元の表示エリアに戻ります。

←毎ターン始めに画面外の部隊の動きをチェックだ。

ワールドマップ

ワールドマップを表示します。△ボタンで宇宙マップと地上マップを切り替えられます。エリア情報を見る場合は、そのエリアの上でしばらくカーソルを停止させてください。○ボタンを押すと全体メニューに戻ります。戦略フェイズと同様に、自軍部隊はバーで表示され、戦闘中のエリアは点滅しています。全体的な状況の把握に利用してください。

部隊リスト

そのエリアで戦闘中の自軍部隊リストが表示されます。このリストはソート（P.22参照）可能です。確認したい部隊を選択したら、○ボタンで決定してください。兵器データと、人物が配属されていれば人物データが表示されます。兵器データの見方はP.14を、人物データの見方はP.17を参照してください。

▶設定変更

行動設定フェイズ中でも、戦略フェイズと同様に音響設定やバトルアニメの設定などが行なえます。

ただし、戦略フェイズの「設定」コマンドで行なえる「委任」と、システムセーブは行なえません。「ヘクスライン表示」は、エリアマップ上にヘクスラインを表示させることができます。ヘクスラインをONにしておくと、兵器の移動力や射程をチェックするのに便利です。

⬆戦略フェイズになったら、変更を保存しておこう。

▶ゲームの中断

行動設定フェイズ中に「ゲーム中断」を選択することにより、プレイ中のデータを保存することができます。「ゲーム中断」を選択すると、システムデータにCONTINUEデータが作成され、タイトル画面にもどります。

メイン画面で「CONTINUE」を選択すると、中断した行動フェイズからゲームを再開できます。

ただし、1度CONTINUEを選択してしまうと、保存されていたCONTINUEデータがなくなってしまいます。

⬆コンティニューデータはシステムデータ内に保存されるので、ブロックは消費しません。

▶フェイズ終了

移動や戦闘の指定などすべての行動設定を終え、攻撃実行フェイズへと移行します。「フェイズ終了」を選択すると、「決定」か「中止」の選択が出ます。「決定」を選択すると、攻撃指定の変更が行なえないので、攻撃実行フェイズの前にすべてのユニットに行動を指示したかどうかの確認終了後に選択します。

攻撃実行フェイズ

行動設定フェイズで、相手の兵器に攻撃指定をして終了した場合、攻撃実行フェイズが発生します。この攻撃実行フェイズは、攻撃側がプレイヤーの場合は、単に戦闘を実行に移すだけですが、コンピュータが攻撃側の場合、プレイヤー側は攻撃（反撃）や防御の指定をします。

ただし、こちらの射程が足りなかったり、武器の適性が合っていない場合は、反撃をすることはできません。

なお、戦闘の指定を行っていない場合は、コンピュータの行動指定フェイズになります。

⬆この画面でL1を押すと戦闘アニメ表示、R1を押すと非表示を選択できる。

敵思考フェイズ

プレイヤーの行動設定フェイズ、もしくは攻撃実行フェイズが終了すると、コンピュータ側の行動設定フェイズになります。

コンピーュータの行動設定フェイズ中はエリア全体のマップが表示され、敵ユニットの移動が表示されます。

コンピュータの行動設定フェイズ終了時に戦闘があると攻撃実行フェイズとなり、戦闘が終了するか、戦闘が発生しなかった場合は、プレイヤーの行動設定フェイズとなります。5回目のコンピュータの行動設定（または戦闘実行）フェイズが終了するとそのエリアでの戦いは、一時終了します。

⬆右下のバーは敵の行動がどれくらい完了したか表す。いっぱいになるとフェイズ終了だ。

▶反　撃

このゲームでは敵の攻撃を受けた際、味方の兵器の射程内に攻撃してきた敵がいれば、「反撃」か「防御」を選択することができます。

基本的に射程内に敵がいれば反撃できますが、例えばグワジンのように射程が2以上の武器しか装備していない兵器は、敵に隣接されると反撃ができなくなってしまいます。

また、反撃側の兵器が攻撃側のいる地形に対して、有効な武器を装備していない兵器は、反撃することができません。「防御」を選択すると兵器の防御力もしくは回避率が増加し生存率が高まります。

←反撃可能な場合は、選択画面が表示される。

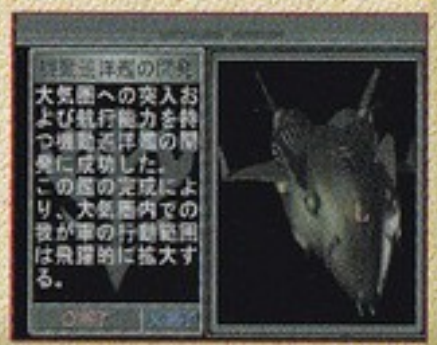
→攻撃相手が多い場合は無理せず防御しよう。

■各兵器の特殊能力

兵器の特殊能力は、能力に対応した特定のコマンドが使用できることを表す。兵器データの「SPECIAL DATA」の項目(方向キーの左右どちらかを押すと表示される)で確認できるので、ゲーム開始時や新兵器開発後などには忘れずに確認しておこう。

特殊能力には「制圧」、「打上」、「突入」、「散布」、「広域散布」、「武装」、「変更」、「撹乱膜」、「分離」、「合体」、「変形」、「補給」がある。「広域散布」は「散布」より広範囲にミノフスキー粒子の散布が可能。「武装変更」は「武装」コマンドで武装が変更できる。また、特に「突入」と「打上」の特殊能力をあわせもつ艦船（ホワイトベースやザンジバルなど）は、宇宙でも地上でも活躍できるので、とても使いやすい。

←使えない兵器でも、特殊能力は役に立つことが。



→ザンジバルは便利だが、登場は中盤以降になる。

OPTION

通常、ゲームをクリアしないとOPTIONのデータは保存されませんが、「設定」の「システムセーブ」を実行することで、「OPTION」内の図鑑データを保存することができます。

▶ メカニック図鑑

プレイヤーが開発した兵器のCGと解説を見ることができます。一覧の中から見たい兵器を選び○ボタンを押すと、その兵器の解説とCGが表示されます。

この時、△ボタンを押すと、解説が消えCGだけを画面中央に表示することができます。

← 原作未登場の兵器も、ばっちり解説されている。

← 知らないキャラクターの登場作品が調べられる。

▶ キャラクター図鑑

ゲーム中に登場したキャラクターのCGと解説を見ることができます。一覧の中から見たいキャラクターを選び、○ボタンを押すと解説とCGが表示されます。

ただし、キャラクター事典に登録されるのは、プレイヤーがプレイした軍の登場人物のみとなります。

▶ ムービーリプレイ

プレイヤーがゲーム中に見たムービーを再生することができます。見たいムービーのタイトルを選択し、○ボタンを押すと再生されます。

再生中にSTARTボタンを押すことで、キャンセルし、ムービー選択画面に戻ります。

← ここでしか見られないカットが満載だ。

～オデッサ占領までの道のり～

ジオン公国軍の最初の目的は、敵特別エリアである「オデッサ」の占領です。「特別」から第一次降下作戦を実行すると、宇宙マップのポイントオデッサ（P-オデッサ）から「突入」で部隊をオデッサに降下させることができます。各エリアに配置されているHLVやMSをポイントオデッサ移動させ準備を整えましょう。ただし連邦軍のエリアに隣接するエリアは、部隊を減らし過ぎると攻め込まれる可能性があります。ガトルや艦船などの部隊を連邦軍エリアに隣接するエリアに駐留させておくと良いでしょう。オデッサ突入に時間を掛けすぎると、連邦軍も戦力を集めて来るので注意しましょう。

⬆1ターン目から降下作戦が可能。突入後も援軍の用意をしておくのが基本。

地上投下の準備

オデッサへ降下する前に、「開発」コマンドを使いドップとドダイの開発を実行しましょう。この時、追加予算を投入しておけば、次のターンからドップとドダイの生産ができるようになります。両機生産が可能になったら、ソロモンやア・バオア・クーで「生産」を実行しましょう。

ドップやドダイといった兵器は、オデッサ以降も重要な航空戦力となるので、早めに戦線に投入しておくことが地上戦のポイントとなります。また、後に開発できるマゼラアタックは、MSより安価に生産できるため、ゲーム序盤のMS不足を補う貴重な存在といえます。

⬆ドップはジオン軍の貴重な航空戦力。地上での作戦に役立てよう。

⬆マゼラアタックは、MSより安価なため生産性が高く、非常に使いやすい兵器だ。

⬆外交で相手と良好以上の関係になると協力要請で援助してくれる。のちのち有利になる。

オデッサ降下から占領まで

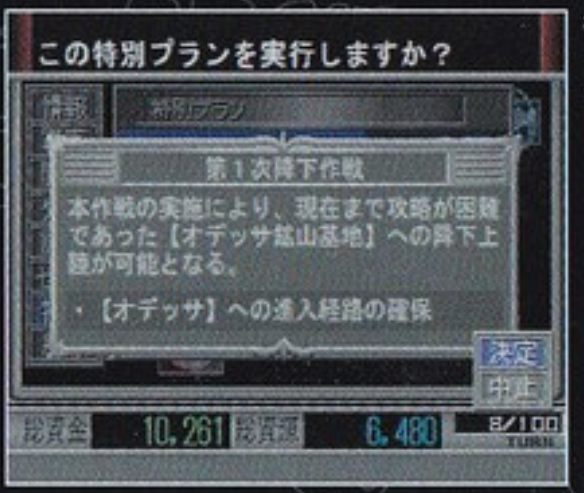
降下準備が整ったら「特別」から「第一次降下作戦」を実行しましょう。これにより、ポイントオデッサから地上のオデッサへの「突入」コマンドが使用可能になります。地上へ降下できるのは序盤はHLVとコムサイだけですので、「部隊」コマンドを使いMSなどの兵器をHLVやコムサイに「搭載」するのを忘れずに行いましょう。

突入を行った後コマンドの「終了」を実行すると、敵思考フェイズの後、行動設定フェイズが始まります。

敵との戦闘の際、敵の正体が不明（UNKNOWN）だと命中率が落ちるので、必ず「索敵」を実行しましょう。「索敵」はランバ・ラルや黒い三連星などが乗る専用機のほかコムサイやドップなどの兵器が使用することができます。

戦闘の際は各兵器の相性を考え攻撃する相手を指定した方が戦闘を有利に進めることができます。

エリア内の敵を全滅させるか、全ての拠点を占領するとジオン軍の勝利となり、戦闘が終了します。



⬅すべての準備が整ったら「特別」を選択し、「第一次降下作戦」を実行しよう。

⬅専用機は1部隊に1機しかいないので、スタックする際は後列に配置すること。

⬆1つの敵に対し、複数の味方部隊で攻撃した方が確実にダメージを与えられる。

⬆61式戦車相手なら、ドダイの方が有利に戦えるので安心して攻撃を仕掛けよう。

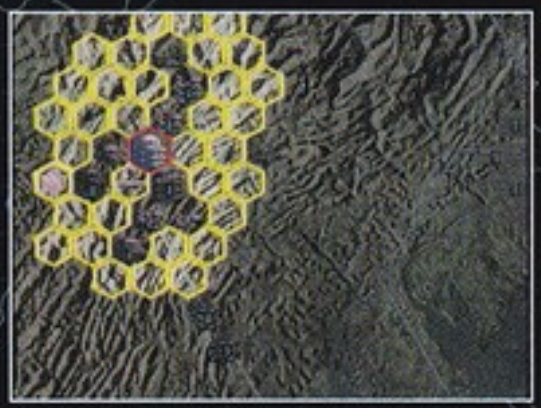
⬆勝利条件を満たせばオデッサ占領のムービーが流れ、第一次降下作戦は終了する。

今後の展開について

オデッサ占領後、有利に戦いを進めるには、陸戦兵器の開発が必須となります。特にザクⅡJ型は、C型やF型に比べて地上での戦闘力と移動力が高いため、序盤から中盤にかけて主力となるでしょう。また、水陸両用のMSや輸送機などの兵器を開発・生産しておくと、今後提案されるさまざまな作戦に対応できます。

また、地上だけでなく宇宙での戦いに備え、宇宙用MSやMAをはじめとした兵器の開発・生産も忘れずに行ないましょう。

⬆序盤の地上戦を支えるJ型は、早めに開発を終了させておこう。



⬆J型は地上での移動力が高いので、早めに主力にしておくと展開が楽になる。

⬆MAの開発は用途に応じて計画的に行うとよい。

⬆さまざまなプランが発案されるが、戦況に応じて実行するようにした方がいいだろう。

■連邦軍でプレイするためのワンポイントアドバイス

連邦軍は「V作戦」を実行することでMSとMAに開発資金の投入を行うことができるようになります。また、コア・ファイターを開発しないと、いくら開発資金を投入しても、ガンタンク、ガンキャノン、ガンダムといったMSを開発できないので注意が必要です。

MSを所有しないゲーム序盤の地上戦は、デブ・ロックやフライマンタ、61式戦車などの兵器を量産し、敵の部隊を攻撃しましょう。これらの兵器はMSより安価で生産ターンも少ないため数さえ用意できれば、MSを所有しない序盤でもジオン軍に対抗することができます。また、効果的に戦果をあげるため、兵器の相性を考えて攻撃するとよいでしょう。

応募者全員プレゼントキャンペーン

プレイステーション「SDガンダム GGENERATION-0」のオビに付いている応募券とプレイステーション「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」のオビに付いている応募券を2枚1組みとし、送付手数料とともに御応募頂くと、応募者全員にリバーシブルホログラムメタルプレートをプレゼント!また、応募者の中から抽選で1000名様にギレン総帥胸像をプレゼント!

応募方法　：2枚の応募券を下記の台紙（コピーしたもの）に貼り、必要事項をご記入の上、未使用郵便切手500円分を同封して、封書にて下記の宛先までご応募下さい。

締 切 り：2000年3月31日（金）（当日消印有効）
宛　　先：〒101-8777
　　神田郵便局留「ガンダムプレートプレゼント」係
発　　表：「ギレン総帥胸像」当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
お問い合わせ先：「ガンダムプレートプレゼント」事務局
　　TEL:03-3292-4506（平日10:00～17:00、土日・祭日は除く）
※賞品の発送は4月下旬以降に順次行います。

表

裏

リバーシブルホログラム
メタルプレート

さらに
抽選で1000名様

ギレン総帥胸像
（黒メタリックみがき仕上げ）

※実際の賞品とは、多少異なる場合があります。

コピーしてお使いください

〒
ご住所
TEL　（　）
フリガナ
お名前
様
年齢　才

SDガンダム
GGENERATION-0
応募券貼付位置

機動戦士ガンダム
ギレンの野望ジオンの系譜
応募券貼付位置

バンダイゲームステーション

このソフト内容についてのご質問は、 **03-3847-5090** 受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時にお問い合わせ下さい。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにして下さい。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前、お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（関東） 台東区駒形1-4-10	〒111-8081	☎ 03-3847-6666
（関西） 大阪市北区豊崎4-12-3	〒531-0072	☎ 06-6375-5050
（中部） 名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒466-0051	☎ 052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

発売元 株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
東京都台東区駒形2-5-4
〒111-8081

SLPS 02570～1

"PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

JASRAC 日本音楽著作権協会
(ビデオ録音)第993009号